STARCRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



BLIZZARD®
ENTERTAINMENT


STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY™



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ*

ОС (PC):	Windows® XP/Windows Vista™/Windows® 7 (с последним пакетом обновлений) и DirectX® 9.0c
Процессор:	Pentium® IV 2,6 ГГц или аналогичный AMD Athlon®
Видеокарта:	PCI-Express NVIDIA® GeForce® 6600 GT или ATI Radeon® 9800 PRO (или лучше) со 128 МБ памяти
ОС (Mac®):	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 или более современная
Процессор:	Intel®
Видеокарта:	NVIDIA® GeForce® 8600M GT или ATI Radeon® X1600 (или лучше)

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

Жесткий диск:	12 ГБ свободного пространства
RAM:	1 ГБ (1,5 ГБ для компьютеров с Windows Vista™/Windows® 7; 2 ГБ для Mac®)
Привод:	DVD-ROM
Интернет:	широкополосное подключение
Монитор:	минимальное разрешение 1024x720
*** Внимание:**	*из-за программных изменений в игре минимальные системные требования со временем могут меняться.*

РЕКОМЕНДУЕМАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

ОС (PC):	Windows Vista™/Windows® 7
Процессор:	двухъядерный, с тактовой частотой 2,4 ГГц
RAM:	2 ГБ
Видеокарта:	NVIDIA® GeForce® 8800 GTX или ATI Radeon® HD 3870 (или лучше) с 512 МБ памяти
ОС (Mac®):	Mac® OS X 10.5.8, 10.6.2 или более современная
Процессор:	Intel® Core 2 Duo
RAM:	4 ГБ системной памяти
Видеокарта:	NVIDIA® GeForce® 9600M GT или ATI Radeon® HD 4670 (или лучше)

ИНСТРУКЦИИ ПО УСТАНОВКЕ НА PC

Поместите DVD с игрой *StarCraft II* в привод DVD-ROM вашего компьютера. Если на вашем компьютере включена функция автоматического запуска, на экране появится окно установки. Нажмите кнопку «Установить» и следуйте указаниям на экране. Если окно установки не появилось, дважды щелкните по значку «Мой компьютер» на рабочем столе и затем дважды щелкните по значку привода DVD-ROM для отображения содержимого диска с игрой. После этого дважды щелкните по значку файла Install.exe и следуйте указаниям на экране.

BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Blizzard Entertainment SAS
TSA 60 001
78143 Vélizy-Villacoublay Cedex
France

eu.blizzard.com – официальный сайт Blizzard
eu.blizzard.com/support/webform.xml – страница технической поддержки и обслуживания учетных записей

ИНСТРУКЦИИ ПО УСТАНОВКЕ НА MAC

Поместите DVD с игрой *StarCraft II* в привод DVD-ROM. Дважды щелкните сначала по значку DVD *StarCraft II*, а затем по значку приложения установки, чтобы скопировать необходимые для игры файлы на жесткий диск.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ВИДЕОКАРТЫ

Полный список поддерживаемых видеокарт можно найти на странице **eu.blizzard.com/support/article/SC2supportedvideo**.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

Если вы столкнулись с неполадками в работе *StarCraft II*, посетите сайт технической поддержки Blizzard по адресу **eu.blizzard.com/support** и выберите раздел *StarCraft II*. На сайте вы найдете решения многих известных проблем, а также контактную информацию службы поддержки Blizzard. Возможно, там уже содержится описание вашей неполадки, а также возможных способов ее устранения. Кроме того, зачастую многие неполадки в работе игры связаны с устаревшими драйверами. Перед тем как обращаться в службу технической поддержки Blizzard Entertainment, убедитесь, что на вашем компьютере установлены последние версии драйверов для всех устройств.

НЕПОЛАДКИ ОБЩЕГО ХАРАКТЕРА (PC)

Общие сбои и проблемы с изображением

При возникновении сбоев в работе компьютера, его перезагрузке во время игры, возникновении ошибок запуска или искажении изображения убедитесь, что у вас установлена последняя версия драйверов видеокарты. Для обновления драйверов обратитесь к производителю оборудования или посетите соответствующий информационный раздел нашего сайта технической поддержки, содержащий ссылки на сайты наиболее распространенных производителей оборудования: **eu.blizzard.com/support/article/driverupdates**.

Проблемы со звуком

Если воспроизводимый игрой звук искажается, периодически пропадает, резко меняет громкость и частоту или исчезает, убедитесь, что на вашем компьютере установлена последняя версия DirectX. Также проверьте, совместимы ли драйверы вашей звуковой карты с последней версией DirectX. Для обновления драйверов обратитесь к производителю оборудования или посетите соответствующий информационный раздел нашего сайта технической поддержки, содержащий ссылки на сайты наиболее распространенных производителей оборудования: **eu.blizzard.com/support/article/driverupdates**.



Быстродействие игры

Если на вашем компьютере наблюдаются проблемы с быстродействием игры, попробуйте изменить ряд игровых параметров с целью снижения нагрузки на видеокарту или процессор. Сделать это можно, нажав кнопку «Настройки» на экране загрузки *StarCraft II*.

НЕПОЛАДКИ ОБЩЕГО ХАРАКТЕРА (MAC)

Большинство проблем, связанных с изображением, звуком и прочими сбоями в работе компьютера, можно устранить, установив последние версии обновлений программного обеспечения от Apple. Все видеодрайверы и звуковые драйверы обновляются средствами самой операционной системы – просто перейдите в меню операционной системы и выберите пункт «Обновление программ». С более подробными инструкциями по устранению неполадок можно ознакомиться по адресу **eu.blizzard.com/support**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

StarCraft II представляет собой интегрированный онлайн-продукт, который позволяет зарабатывать достижения и общаться с друзьями в режимах как одиночной, так и сетевой игры с помощью службы Battle.net. Прежде чем открыть для себя *StarCraft II*, вам нужно будет создать учетную запись Battle.net.

Если у вас уже есть учетная запись Battle.net, следует добавить к ней вашу копию *StarCraft II*, зайдя на страницу **eu.battle.net/login**.

Если вы купили *StarCraft II* на официальном сайте Blizzard, ваш игровой ключ уже привязан к учетной записи Battle.net, указанной при покупке.

Вам будет предложено создать учетную запись или добавить к ней копию *StarCraft II* сразу после установки игры, однако вы можете сделать это в любое время, выполнив инструкции из раздела «Создание и управление учетной записью Battle.net».

ЧТО ТАКОЕ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ BATTLE.NET?

Служба Battle.net предоставляет вам доступ ко всем играм Blizzard через одну учетную запись. С ее помощью вы можете загружать купленные игры и в полной мере использовать широкие возможности для внутриигрвого общения.

В рамках *StarCraft II* учетная запись Battle.net позволяет поддерживать связь с друзьями, которые также находятся в игре, следить за заработанными достижениями, настраивать личные данные, доступные для просмотра другим пользователям, объединяться в группы, вступая в битву против компьютера, и многое другое.



СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ И УПРАВЛЕНИЕ ЗАПИСЬЮ BATTLE.NET

Чтобы создать учетную запись Battle.net, вам потребуется подключение к Интернету и действующий адрес электронной почты. Более подробную информацию об учетных записях Battle.net можно найти по адресу **eu.battle.net/faq**.

Выберите пункт «Создание записи/управление записью Battle.net» на экране загрузки *StarCraft II* или откройте браузер и перейдите на страницу входа в Battle.net по адресу **eu.battle.net/login**.

- **Для создания учетной записи** нажмите кнопку «Создать запись» на странице входа в систему. Далее потребуется указать действующий адрес электронной почты, регистрационные данные и контактную информацию.
- Для подтверждения регистрации проверьте указанный почтовый ящик. Вы получите письмо от отправителя noreply@battle.net, которое позволит завершить процесс создания записи Battle.net.

- **Для управления учетной** записью введите адрес электронной почты и пароль действующей записи Battle.net и нажмите кнопку «Авторизация». После этого вы попадете на страницу управления учетной записью.
- На этой странице вы сможете добавить вашу копию *StarCraft II* к учетной записи Battle.net, выбрав пункт «Добавить игру» в разделе «Управление играми».
- Введите 26-значный ключ розничного экземпляра *StarCraft II* из коробки с приобретенной игрой и нажмите кнопку «Добавить игру».



Рис. 1 – Страница входа в систему Battle.net

Выполнив эти действия, вы получите возможность играть в *StarCraft II* на любом компьютере. Вы сможете загрузить клиент игры *StarCraft II*, зайдя на страницу управления учетной записью и выбрав пункт *StarCraft II* в разделе «Управление играми». Теперь вы готовы вступить в игру и воспользоваться всеми возможностями Battle.net!

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

САЙТ ПОДДЕРЖКИ

На сайте технической поддержки Blizzard Entertainment вы найдете решения многих известных неполадок и ответы на часто задаваемые вопросы. Сайт находится по адресу **eu.blizzard.com/support**.

ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА, ФОРУМЫ И ПОДДЕРЖКА ПО ТЕЛЕФОНУ

Европейские отделы по вопросам оплаты и поддержки учетных записей помогут решить проблемы, которые не позволяют вам установить *StarCraft II* или играть в него. Они также могут помочь с решением внутриигровых проблемам, например неполадок в звуке или графике и устранении любых затруднений, связанный с учетной записью Battle.net или игрой. Поддержка по телефону оказывается на анлийском, французском, испанском, немецком, русском, польском и итальянском языках.Мы также оказываем поддержку на форумах и по электронной почте. Информация о том, как связаться со службой поддержки пользователей, приведена по адресу **eu.blizzard.com/support**.

Связаться со службой поддержки пользователей также можно через веб-форму по адресу **eu.blizzard.com/support/webform.xml**.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЕТ СОВЕТОВ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ.
Перед тем как обращаться в службу технической поддержки, пожалуйста, ознакомьтесь с разделом «Решение проблем» данного руководства. Если можно, находитесь неподалеку от своего компьютера во время звонка.

Внимание: *обновленная информация о защите компьютера и учетной записи Battle.net, а также ответы на наиболее часто задаваемые вопросы и советы по устранению неполадок приведены по адресу* ***eu.battle.net/security***.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Чтобы получить советы по прохождению игры или другую игровую информацию, посетите страницу **eu.battle.net/sc2**.

STARCRAFT II

НАЧАЛО...

СТАНОВЛЕНИЕ КОНФЕДЕРАЦИИ

Много лет назад с Земли были отправлены четыре огромных транспортных корабля с диссидентами и преступниками на борту. В пути возникла непредвиденная ситуация, и корабли были вынуждены совершить аварийную посадку на далеких планетах – Тарсонисе, Мории и Умодже.



Оказавшись вдали от Земли, терраны не пали духом и нашли в себе силы начать новую жизнь: они основали колонии и со временем расселились по соседним планетам. Самая крупная и технологически развитая колония Тарсонис впоследствии стала центром нового режима – Конфедерации терранов. Правительство Конфедерации отличалось склонностью к деспотизму и полным неприятием инакомыслия.

Амбициозный и харизматичный Арктур Менгск, бывший геологоразведчик, возглавил восстание против правящего режима. Но пока Менгск и его «Сыны Корхала» проливали кровь за освобождение терранов от ярма деспотизма, на горизонте возникла новая, куда более страшная угроза…

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Люди вскоре узнали, что в этом уголке Вселенной они не одни. Боевой флот древней расы протоссов внезапно появился у принадлежавшей Конфедерации планеты Чау-Сара и без предупреждения дотла выжег на ней все живое. Примерно в это же время на соседней планете Мар-Саре шериф Джим Рейнор столкнулся с другой инопланетной расой, впоследствии названной зергами. Рейнор и «Сыны Корхала» смогли оказать зергам организованное сопротивление и эвакуировать с планеты большую часть мирного населения до того, как флотилия таинственных протоссов появилась вновь и атаковала Мар-Сару.

Полностью разочарованный в Конфедерации, Рейнор присоединился к «Сынам Корхала». На планете Антига Прайм он впервые встретился с Сарой Керриган – заместителем Менгска, ранее состоявшей на службе у Конфедерации в отряде элитного подразделения наемных убийц. Менгск избавил ее от нейроимплантантов, которые подавляли волю Сары и благодаря которым Конфедерация могла полностью контролировать ее. Несмотря на возникшие сначала разногласия, впоследствии Рейнор и Керриган прекрасно сработались.

На Антиге Прайм Менгск развернул против Конфедерации полномасштабную войну. Чтобы уничтожить силы противника, он использовал пси-излучатель – устройство, разработанное учеными Конфедерации. Пси-излучатель привлекал полчища зергов, служа им чем-то вроде маяка. Спустя некоторое время на орбите Антиги Прайм появились корабли протоссов и выжгли ее точно так же, как до этого Чау-Сару и Мар-Сару.

ЧУДОВИЩНОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Следующий удар Менгск решил нанести по Тарсонису, столице Конфедерации. К ужасу Керриган, Менгск приказал разместить пси-излучатели на процветающей густонаселенной планете. Когда бесчисленные волны зергов захлестнули Тарсонис, Рейнор начал сомневаться во вменяемости Менгска. Судя по всему, глава «Сынов Корхала» был готов пойти на все что угодно, лишь бы достичь своей цели.

В этот раз, однако, ситуация была несколько иной. Командир флота протоссов, вершитель Тассадар, попытался спасти планету от уничтожения и высадил на Тарсонисе наземные войска. Менгск приказал Керриган ликвидировать угрозу со стороны протоссов. Керриган неохотно подчинилась, и зерги беспрепятственно уничтожили все живое на Тарсонисе.

По плану после гибели планеты флот Менгска должен был подобрать Керриган и ее уцелевших бойцов, но тут Арктур в очередной раз проявил свою невероятную жестокость. Он приказал флоту улетать, бросив Керриган и ее людей на растерзание зергам. Разъяренный его предательством, Рейнор сам отправился на Тарсонис в тщетной попытке спасти Керриган, но было уже поздно.

ДОМИНИОН И КОРОЛЕВА КЛИНКОВ

После уничтожения Тарсониса и падения Конфедерации большинство терранов, которым посчастливилось выжить, присягнули на верность «Сынам Корхала», ставшим главной силой сопротивления инопланетным захватчикам. Правители целых планет обращались к Менгску за помощью, и вскоре тот объявил, что для защиты всех терранских миров от угрозы инопланетного вторжения необходимо основать новое государство. Так был создан Доминион Терранов, а Менгск провозгласил себя его императором, торжественно заявив о том, что скоро все враги будет побеждены.

В это время Рейнор, глубоко переживавший гибель Сары Керриган, осознал, что его связывали с ней более глубокие чувства, чем просто дружба. Будучи не в силах смириться с потерей и мрачными воспоминаниями, он поклялся ее именем восстановить справедливость. Рейнор угнал «Гиперион», флагманский крейсер флота Менгска, и отбыл в неизвестном направлении.

Но Рейнор не знал того, что Керриган не погибла.

Сверхразум – высшее существо, управлявшее Роем зергов – решил оставить ее в живых и использовать для своих целей. Он заразил Керриган вирусом эволюции зергов, который наделил ее невероятной физической силой и еще более развил ее и без того впечатляющие псионные способности. Керриган превратилась в Королеву Клинков – верную слугу Сверхразума, полностью лишенную человеческой морали и этики. Единственное, что теперь имело для нее значение, – Рой.



Однако в это же время Сверхразуму был нанесен неожиданный и мощный удар. Был убит один из церебралов – существ, с помощью которых Сверхразум управлял всем Роем. Это сделал Зератул, прелат темных тамплиеров – касты протоссов, давным-давно изгнанных с их древней родины. С гибелью церебрала все зерги, находившиеся под его контролем, стали неуправляемыми и напали на своих же собратьев. Рою пришлось их уничтожить.



Впрочем, зерги быстро оправились от удара. Более того, в момент убийства церебрала Зератулом между тамплиером и Сверхразумом установился краткий телепатический контакт, в результате которого Сверхразуму стало известно, где находится родной мир протоссов – планета Айур. Зерги атаковали Айур и, несмотря на яростное сопротивление протоссов, сумели на нем закрепиться. Сам Сверхразум переместился на планету и продолжал руководить вторжением зергов уже на месте.

Тассадар объединил усилия с Джимом Рейнором и повел протоссов в последний решительный бой, но силы были неравны. Протоссы несли тяжелые потери, а полчищам зергов, казалось, не было конца. Поражение было неминуемо, и Тассадар решился на крайний шаг. Сосредоточив в корпусе своего авианосца «Гантритор» объединенную энергию Кхалы и Пустоты, Тассадар направил корабль прямо на Сверхразум.

Взрыв страшной силы уничтожил чудовище, а среди зергов воцарился хаос. Благородное самопожертвование Тассадара позволило выиграть это сражение, но не войну. Почти весь Айур лежал в руинах, а Рой все еще оставался непобежденным. Далеко-далеко, на планете Чар, Керриган почувствовала гибель Сверхразума и осознала свое истинное предназначение. Начиналась эпоха Королевы Клинков.

ВОЙНА ЗЕРГОВ

НЕОЖИДАННЫЕ СОЮЗНИКИ

Даже после гибели Сверхразума было ясно, что уцелевшим на Айуре протоссам все равно не выстоять против зергов. Единственной надеждой выжить для них оставалось отправиться на Шакурас, родную планету темных тамплиеров, где Зератул предложил им убежище. Однако зерги проникли за ними в пространственный портал и немедленно начали захват планеты. Чтобы уничтожить их, матриарх темных тамплиеров Рашжагал предложила использовать мощь древнего храма зел-нага. Пока протоссы занимались поиском энергетических кристаллов, необходимых для осуществления ритуала, на Шакурас прибыла Керриган и потребовала аудиенции у Рашжагал.

Керриган заявила, что она устала от войн и убийств, а также сообщила протоссам, что нескольким уцелевшим церебралам зергов удалось создать новый Сверхразум. Она добавила, что, если новому Сверхразуму удастся достичь зрелости и обрести контроль над Роем, то она снова станет монстром, сеющим смерть и разрушение. Чтобы не допустить этого, Керриган вызвалась помочь протоссам победить зергов и уничтожить еще не окрепший Сверхразум. Рашжагал приняла предложение Керриган, хотя Зератул и многие другие тамплиеры были категорически против этого.

По мере претворения в жизнь плана Керриган протоссы относились к ней со все большей подозрительностью. Слишком поздно они поняли, что на самом деле помогали ей достичь ее подлинной цели – уничтожить все, что стояло на ее пути к единоличной власти над Роем. Темные тамплиеры уничтожили нескольких церебралов, и позиции Керриган крепли с каждым днем.

Вскоре Керриган покинула Шакурас, а протоссы в ужасе осознали, что у них нет иного выбора, кроме как довершить начатое. Используя силу храма зел-нага, протоссы уничтожили оставшихся зергов на Шакурасе, но победа далась дорогой ценой – чудовищный выброс энергии превратил родину темных тамплиеров в песчаную пустыню, усеянную развалинами.

ОБЪЕДИНЕННЫЙ ЗЕМНОЙ ДИРЕКТОРАТ

Терраны в секторе Копрулу, разумеется, не знали, что Земля давно наблюдала за ними. Страх перед инопланетной угрозой сплотил землян как никогда прежде, что в итоге привело к созданию новой державы – Объединенного Земного Директората. Когда стало ясно, что позиции колоний в секторе Копрулу слабеют, ОЗД решил, что настало время взять удаленные колонии под свой контроль.

После нескольких месяцев наблюдений за активностью зергов и протоссов ОЗД пришел к выводу, что зергами можно управлять. В это же время до Земли дошло известие о том, что на Чаре зародился новый Сверхразум. Не сомневаясь в успехе предприятия, ОЗД направил в сектор экспедиционный флот, перед которым стояла задача подчинить Сверхразум и использовать мощь Роя для свержения режима Менгска.

Первой целью флота стала планета Браксис, предполагаемый плацдарм для дальнейших операций. Силы ОЗД атаковали Боралис, столицу Браксиса, но захватить хорошо укрепленный город оказалось не так-то просто. Тогда ОЗД вступил в контакт с повстанцами – армией освобождения Конфедерации. Их лидер, Самир Дюран, заявил, что они поклялись свергнуть императора Менгска и его ненавистный режим. Дюран и его люди примкнули к ОЗД. С помощью новых союзников войска ОЗД смогли использовать слабые места в обороне противника и захватить Боралис.

После того как город пал, ОЗД быстро заполучил доступ к военной компьютерной сети Доминиона, в которой хранились данные о программе испытания вооружений и прочих операциях. ОЗД атаковало дайларские верфи, где в доках стояла большая часть крейсеров флота Доминиона. Удар был молниеносным. Боевые корабли Доминиона перешли в собственность ОЗД, а оставшиеся в живых защитники Дайлара были мобилизованы в армию Директората.



Теперь ОЗД являл собой действительно грозную силу. Войска Директората направились к Корхалу IV, административному центру Доминиона. После тяжелых боев Директорат осадил столицу Корхала, город Августоград. Императору Арктуру Менгску не оставалось ничего другого, кроме как связаться с командующим флота ОЗД и предложить начать переговоры.

Небольшой флот сопровождения императора был окружен кораблями ОЗД. Менгска уже были готовы взять под стражу, но тут появился Рейнор на «Гиперионе», бывшем флагмане Менгска, и с ним несколько кораблей протоссов. Рейнор дал понять Менгску, что спасает его лишь по просьбе одного их общего знакомого. Спустя мгновение «Гиперион», сопровождавший его флот протоссов и корабль Менгска исчезли.



ОЗД тем временем продолжал воплощать свои планы по захвату и подчинению Сверхразума на Чаре. Силы Директората прорвали оборону зергов, и Сверхразуму ввели нейростимуляторы, лишив его воли. К тому времени стало известно, что Дюран на самом деле был шпионом, сотрудничающим с Керриган, но это было уже не важно: Сверхразум был полностью подчинен Директорату.

УНИЧТОЖЕНИЕ ПСИ-АННУЛЯТОРА

Получив контроль над новым Сверхразумом и стаей зергов на Чаре, Директорат сильно укрепил свои позиции. Более того, оружие, известное как пси-аннулятор, не давало Королеве Клинков обрести контроль над теми зергами, которые пока что не были подчинены Сверхразуму. Впрочем, Керриган предусмотрела подобный вариант развития событий.

Керриган связалась с Джимом Рейнором из своей цитадели на Тарсонисе. Она знала, что он не доверял ей, но в глубине души все еще питал к ней теплые чувства. Так что, обращаясь к Рейнору, Керриган ничем не рисковала. В его лице она хотела обрести посредника между ней самой и протоссами с Шакураса, которые еще не забыли о коварстве Королевы Клинков, и ее план сработал. Когда Рейнор и протоссы были готовы выслушать ее, она предложила им спасти императора Менгска и остатки его флота от Земного Директората. Сама мысль о том, что может натворить Сверхразум в руках ОЗД, повергала Рейнора в ужас, поэтому он на время оставил в стороне свою ненависть к Менгску и согласился участвовать в осуществлении предложенного Керриган плана.

После того как Менгск был спасен, Керриган заверила императора, что она не собирается убивать его, так как более не держит на него зла за предательство. Победа над ОЗД, отметила она, должна быть важнее личных распрей. Разумеется, Керриган спасала императора не из соображений альтруизма: ей потребовались пси-излучатели Менгска, с помощью которых она рассчитывала подчинить себе стаи зергов.



С этими новыми силами она смогла бы уничтожить пси-аннулятор, и тогда у нее появился бы шанс одолеть флот Директората. В обмен на пси-излучатели Керриган предложила Менгску свою помощь в захвате Корхала, находившегося в руках ОЗД. Менгск, разумеется, мог отказаться – но в этом случае Керриган держала бы его в заточении до конца жизни.

Выбор у Менгска был небольшой, да и перспектива вернуть Корхал выглядела очень заманчивой, поэтому он одолжил Керриган свои пси-излучатели. План Королевы Клинков вновь сработал идеально, и пси-аннулятор на Браксисе был уничтожен.

После того как Керриган получила контроль над большими силами зергов и сформировала армию, она вместе со своими невольными союзниками нанесла мощный удар по Корхалу. Оккупировавшие планету силы ОЗД потерпели сокрушительное поражение. Менгск ликовал. Он снова объявил себя императором Доминиона и восстановил Августоград, вернув ему статус столицы.

РАЗРЫВ АЛЬЯНСА

Справившись с угрозой со стороны Объединенного Земного Директората в секторе Копрулу и заполучив Рой в свое подчинение, Керриган решила, что союзники больше ей не нужны. Дюран намекнул Керриган, что если она нанесет удар прямо сейчас, ей обеспечен успех, так как атака будет неожиданной.

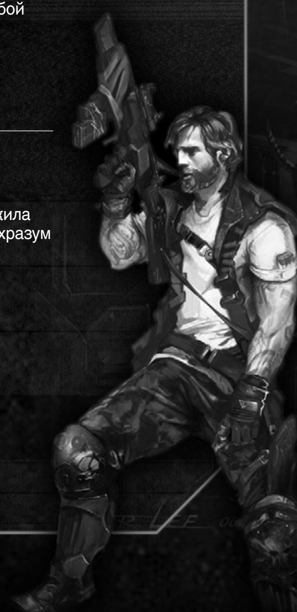
Керриган так и сделала, без предупреждения наслав на терранов мириады зергов. Менгск обвинил Керриган в предательстве, но та заявила, что ее действия – не более чем вполне оправданная месть за страдания, пережитые ей после того, как Менгск вероломно бросил ее на произвол судьбы на Тарсонисе. Самого Менгска Керриган решила оставить в живых – она радовалась мучениям императора, осознававшего, что именно он стал причиной ее превращения в грозную Королеву Клинков.

Рейнор продолжал отчаянно сражаться, но понимал, что этот бой проигран. Ему удалось покинуть Корхал, и тогда он поклялся, что настанет день, когда он убьет Керриган и отомстит за тех, кто пал жертвой ее коварства.

ОСВОБОЖДЕНИЕ РАШЖАГАЛ

Керриган намеревалась окончательно сокрушить ОЗД и порабощенный им Сверхразум.

С этой целью она отправилась на Шакурас и похитила матриарха темных тамплиеров Рашжагал, после чего предложила протоссам сделку: Зератул и его собратья должны убить Сверхразум и его слуг, а Керриган позволит Рашжагал вернуться домой на Шакурас.





Зератул колебался, но Рашжагал убедила его, что ради будущего всей расы протоссов он должен сделать так, как велит Керриган. Зератул подчинился воле матриарха. Темные тамплиеры атаковали силы ОЗД на Чаре и уничтожили Сверхразум и его церебралов. Все зерги в секторе Копрулу снова оказались под единоличной властью Керриган.

Когда все было кончено, Керриган спросила Рашжагал, хочет ли она вернуться к своему народу, но матриарх ответила, что ее единственное желание – служить Керриган. В этот момент Зератул понял, что разум Рашжагал уже давно не принадлежит ей: она была лишь марионеткой Королевы Клинков.

После поражения остатки флота Директората покинули Чар. Зератул и его темные тамплиеры пробили оборону зергов и спасли матриарха, но тогда они еще не знали, что им никогда больше не суждено увидеть ее прежней.

До того, как темным тамплиерам удалось покинуть Чар вместе со спасенной Рашжагал, зерги атаковали базу Зератула. Керриган и ее слуги неумолимо приближались, и Зератулу пришлось сделать нелегкий выбор. Не желая отдавать Рашжагал в лапы чудовищ, он предпочел убить ее, чтобы избавить от страданий. Умирая, Рашжагал поблагодарила Зератула за то, что он освободил ее от власти Керриган.

Терзаемый горем и чувством вины, Зератул поклялся отомстить за гибель матриарха.

ИНАЯ СИЛА

Покинув Чар, Зератул и темные тамплиеры обнаружили слабые сигналы протоссов, идущие с одной из неисследованных лун в этой системе. Отправившись туда, они нашли несколько криокамер, в которых содержались особи протоссов и зергов. Как выяснилось, Самир Дюран проводил над ними генетические эксперименты, пытаясь создать гибрида – существо со смешанным генотипом протоссов и зергов.

Самое ужасное было то, что эти эксперименты, судя по всему, оказались вполне успешными.



Дюран поведал Зератулу, что служит иной силе, куда более могучей, чем Керриган. По его словам, создание гибрида должно было стать последним шагом в длинной цепи событий, которая уже близка к завершению. Дюран добавил, что гибриды, рассеянные им по всей Вселенной в сотнях систем, уже находятся на грани завершения своей эволюции, и с их пробуждением мир навсегда изменится.

ВОСХОЖДЕНИЕ КЕРРИГАН

Керриган же внезапно оказалась в весьма затруднительном положении. Дюран исчез в самый неподходящий момент, а орбитальная платформа, с которой она управляла зергами на Чаре, подверглась массированному нападению. Арктур Менгск в очередной раз сумел собрать под своим командованием приличный флот, к нему на помощь с Шакураса прибыла армада протоссов. Кроме того, Объединенный Земной Директорат также твердо задался целью уничтожить Керриган раз и навсегда.

Однако Королева Клинков наглядно показала своим противникам, что ее не стоило недооценивать. Менгск первым осознал неизбежность своего поражения и вышел из боя, напоследок пообещав Керриган постоянно следить за ее действиями и нанести внезапный удар, как только она допустит хотя бы одну ошибку.

Протоссы с Айура и темные тамплиеры также отступили, на прощание пообещав, что никогда не забудут смерти матриарха и будут следить за Керриган.

Вскоре стало ясно, что оставшийся без поддержки флот ОЗД не может противостоять Керриган, находившейся на пике своей силы. Ради собственного развлечения Керриган позволила уцелевшим кораблям отправиться в сторону Земли, дав им небольшую фору, после чего отправила в погоню Рой.

Зерги довольно быстро настигли остатки флота ОЗД и добили его. Ни один из кораблей не смог вернуться на Землю, чтобы сообщить о событиях, произошедших в секторе Копрулу.





ЭПИЛОГ

Война зергов показала, что Керриган обладает куда большим могуществом, чем могли предположить ее противники, но Королева Клинков не собирается останавливаться на достигнутом. Сейчас она является доминирующей силой в секторе Копрулу и продолжает управлять Роем, находясь на Чаре. Впрочем, в последние четыре года на смену агрессивной экспансии зергов пришло гнетущее затишье.

Можно только гадать, чем именно занималась Керриган все эти годы, так как ни одна экспедиция, посланная на разведку в системы, занятые зергами, не вернулась домой. Многие полагают, что зерги копят силы и выводят новые виды чудовищ, прежде чем снова перейти к полномасштабной экспансии. Есть и другие, кто полагает, что Керриган решила не добивать терранов потому, что в ней все же осталось что-то человеческое, хотя те, кто в полной мере столкнулись с яростью Королевы Клинков, совершенно уверены, что «оптимисты» всего лишь выдают желаемое за действительное.

Для протоссов с Айура настали тяжелые времена. После того как их родина была уничтожена, им пришлось начать новую жизнь на Шакурасе бок о бок с темными тамплиерами, бывшими изгоями. И тем, и другим было непросто вместе строить новое общество, и лишь память о погибшей Рашжагал помогала протоссам оставить в стороне противоречия и обиды. Вместе они действительно были способны на многое. Используя технологии зел-нага и познания темных тамплиеров, протоссы еще дальше продвинулись в своем технологическом развитии, что в свете неизбежной войны с зергами было совсем не лишним.

Зератул долгое время пребывал в глубокой депрессии – воспоминания, связанные с Рашжагал, и страшное знание, которое ему открыл Самир Дюран, тяжелым гнетом лежали на нем. Многие годы он провел в добровольном изгнании, пока один терранский археолог, которому понадобилась помощь Зератула, не отыскал его и не убедил начать действовать. Зератулу удалось отыскать древнее пророчество, связанное с расой зел-нага: как выяснилось, именно они создали и протоссов, и зергов. Теперь он пытается распутать клубок этой тайны.

Арктур Менгск и его войска после боя с Керриган отступили на Корхал. Там Менгск первым делом издал декрет о восстановлении Доминиона терранов. Теперь у него был новый злейший враг – Керриган, ради мести которой Менгск был готов приложить любые усилия. Доминион вновь восстал из пепла и стал самой значительной силой терран в секторе. Почти все системы, ранее контролировавшиеся Конфедерацией, теперь принадлежали ему.

Экспедиционный флот ОЗД во время Войны зергов был разбит и рассеян. Небольшие группы выживших землян были раскиданы по всему сектору Копрулу и теперь скрываются в подполье.

Джим Рейнор возглавил движение сопротивления режиму Менгска, но выиграть эту войну ему и его «Рейдерам» будет непросто. Арктур Менгск активно использовал против него СМИ и пропаганду, сводя на нет практически все его усилия в этом противостоянии. После четырех лет борьбы Рейнор практически потерял веру в себя и успех своего предприятия. Погруженный в воспоминания о кошмарах прошлого, он беспробудно пьет.

Те, кто хорошо знают Джима Рейнора, говорят, что в нем одновременно словно живут два человека – один не сможет обрести покой, пока Керриган не умрет…

… а другой до сих пор не может смириться с тем, что прежней Сары Керриган больше нет.

STARCRAFT® II: WINGS OF LIBERTY™
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ

ВАЖНО! ПРОЧТИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО НИЖЕСЛЕДУЮЩЕЕ.

ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОЧТИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО НАСТОЯЩЕЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НЕ ПРОДАЕТСЯ, А ПЕРЕДАЕТСЯ В ПОЛЬЗОВАНИЕ ПО ЛИЦЕНЗИИ. УСТАНАВЛИВАЯ, КОПИРУЯ ИЛИ ИНЫМ СПОСОБОМ ИСПОЛЬЗУЯ ИГРУ (ОПРЕДЕЛЕННУЮ НИЖЕ ПО ТЕКСТУ), ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ СВОЕ СОГЛАСИЕ СОБЛЮДАТЬ УСЛОВИЯ ДАННОГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА УСТАНАВЛИВАТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРУ. ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ ТРИДЦАТИ ДНЕЙ С МОМЕНТА ПРИОБРЕТЕНИЯ ИГРЫ ВЫ РЕШАЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ СОБЛЮДЕНИЙ УСЛОВИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ МОЖЕТЕ ВЕРНУТЬ ИГРУ СВОЕМУ РОЗНИЧНОМУ ПРОДАВЦУ ИЛИ ОБРАТИТЬСЯ К КОМПАНИИ BLIZZARD ПО ЭЛЕКТРОННОМУ АДРЕСУ WOWBILLINGEU@BLIZZARD.COM С ПРОСЬБОЙ ВОЗМЕСТИТЬ ПОЛНУЮ СТОИМОСТЬ ПОКУПКИ. В ТАКОМ СЛУЧАЕ ВЫ ДОЛЖНЫ НЕМЕДЛЕННО УДАЛИТЬ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ С ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА.

Программное обеспечение *StarCraft® II: Wings of Liberty™*, а также любые файлы полученные вами от компании Blizzard Entertainment, Inc. (через Интернет или другим способом) для исправлений, обновлений или какой-либо другой модификации данной программы, как и все печатные материалы и электронная документация (в дальнейшем «Руководство пользователя»), любые и все в целом копии и производные этой программы и Руководства пользователя (в дальнейшем совместно именуемые «Игра») являются объектами интеллектуальной собственности компании Blizzard Entertainment, Inc (в дальнейшем «Blizzard Entertainment»), которая на основании лицензии передала права на пользование Игрой на территории Российской Федерации компании Blizzard Entertainment International («Blizzard»), являющейся подразделением компании Coöperatie Activision Blizzard International U.A. Компания Blizzard выступает вашей договаривающейся стороной по данному соглашению. Все случаи использования Игры подпадают под действие лицензионного соглашения с конечным пользователем (в дальнейшем «Лицензионное соглашение» или «Соглашение»). Вы можете играть только после получения от компании Blizzard доступа к игровой службе Battle.net® (в дальнейшем «Услуга»), пользование которой регулируется отдельным Соглашением об Условиях пользования (в дальнейшем «Условия пользования»), с которыми можно ознакомиться по адресу http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/termsofuse.html и которые включены в настоящее Соглашение посредством данной отсылки. Перед началом Игры, вы должны: (i) получить код авторизации из лицензионной копии Игры или посредством вышеупомянутой Услуги; (ii) зарегистрироваться и войти в систему используя авторизированную учетную запись, открытую на Battle.net® посредством Услуги (в дальнейшем «Учетная запись»); (iii) принять условия настоящего Лицензионного соглашения и Условия пользования. Для регистрации Учетной записи вы обязаны быть физическим лицом и считаться совершеннолетним в своей стране проживания. Корпорации, компании с ограниченной ответственностью, товарищества и юридические лица в иной форме, не являющиеся «физическим лицом», не могут открывать Учетную запись, и вы, принимая настоящее Соглашение, заверяете и гарантируете, что отвечаете критериям допуска. Данная Игра распространяется исключительно для пользования полномочными конечными пользователями в соответствии с условиями настоящего Лицензионного соглашения. Любые формы использования, воспроизведения, модификации или распространения данной Игры, которые прямо не разрешены условиям Лицензионного соглашения, недвусмысленно запрещаются.

1. Предоставление ограниченной пользовательской лицензии. В случае вашего согласия и при условии постоянного соблюдения вами Лицензионного соглашения, компания Blizzard настоящим предоставляет, а вы принимаете ограниченную, отзывную, не подлежащую передаче другим лицам, неисключительную лицензию (a) на установку Игры на одном или больше компьютерах, находящихся в вашей полноправной собственности; (b) на пользование Игрой посредством Услуги исключительно в некоммерческих развлекательных целях, которое регулируется условиями, определенными ниже в пункте 2c; (c) для бесплатного создания и свободного распространение экземпляров Игры среди других потенциальных пользователей в целях ее исключительного использования посредством Услуги. Любое использование Игры или ее копий обусловлены Лицензионным соглашением и Условиями пользования, которые конечный пользователь обязуется принять перед началом Игры. В случае возникновения юридических коллизий между условиями настоящего Соглашения и Условиями пользования, настоящие Соглашение имеет преимущественную силу над Условиями пользования.

2. Дополнительные ограничения лицензии. Лицензия, предоставленная вам в соответствии с пунктом 1, обусловлена ограничениями, предусмотренными пунктами 1 и 2 настоящего Соглашения (в совокупности именуемыми «Лицензионные ограничения»). Любое использование Игры в нарушение Лицензионных ограничений будет рассматриваться как нарушение авторских прав компании Blizzard на Игру. Вы обязуетесь ни при каких обстоятельствах:

a. полностью или частично не копировать и не воспроизводить (за исключением случаев, определенных в настоящем Соглашении), не переводить на другой язык, не перепроектировать, не извлекать исходный код, не изменять, не демонтировать, не декомпилировать и не создавать любые производные продукты, основанные на Игре, не удалять указания на авторскую принадлежность или фирменные знаки из Игры, если это прямо не разрешено соответствующим законодательством Российской Федерации. Несмотря на вышеизложенное вы имеете право сделать одну (1) резервную копию данного Программного обеспечения и Руководства пользователя;

b. не создавать и не использовать программные средства обхода ограничений, автоматизации пользования (боты), компьютерного взлома или иное несанкционированное стороннее программное обеспечение, предназначенное для видоизменения процесса Игры, включая, без какого-либо ограничения, программные средства модификации, которые нарушают условия настоящего Лицензионного соглашения или Условия пользования;

c. не использовать Игру или любую ее часть для коммерческих целей без прямого разрешения компании Blizzard за исключением только тех случаев, когда вы имеете право пользоваться Игрой или ее копиями посредством Услуги в интернет-кафе, игровых компьютерных центрах или других местах для игры через вашу собственную Учетную запись;

d. не использовать несанкционированное программное обеспечение, которое перехватывает, получает путем интеллектуального анализа данных или иным образом собирает информацию из Игры или Услуги или через Игру или Услугу, включая любое программное обеспечение, считывающее участки оперативной памяти, используемые Игрой или Услугой для хранения информации; при этом, однако, компания Blizzard вправе по своему исключительному и неограниченному усмотрению разрешать использование определенных пользовательских интерфейсов третьих лиц;

e. не изменять и не способствовать изменению файлов, входящих в состав Игры, каким-либо образом, кроме как по прямому разрешению компании Blizzard;

f. не принимать, не предоставлять и не разрабатывать хостинг для программ организации «заказных» матчей в рамках какой-либо Игры; не перехватывать, не эмулировать и не перенаправлять протоколы связи, используемые компанией Blizzard, никоим образом и ни для какой цели, в том числе для несанкционированной игры в сети Интернет, сетевой игры (за исключением прямого разрешения компании Blizzard) или в рамках сетей накопления данных;

g. не содействовать несанкционированному подключению, не устанавливать и не поддерживать несанкционированное подключение к какой-либо Игре или к Услуге, включая, в частности, (a) любое подключение к неуполномоченному серверу, который эмулирует или пытается эмулировать Услугу или любую Игру; и (b) любое подключение с использованием программ или инструментов, не получивших специального одобрения компании Blizzard;

h. не продавать, не выдавать лицензии или сублицензии, не предоставлять программное обеспечение в прокат, в аренду, не отдавать под залог или передавать неразрешенным образом любую копи Игры или ваши права на Игру третьему лицу или разрешать третьему лицу пользоваться Игрой и/или Учетной записью.

i. Использовать Редактор карт (определенный ниже по тексту) для получения доступа или редактирования чего-нибудь, кроме как контента, входящего в состав лицензированной копии *STARCRAFT® II*, законным образом предоставленной в ваше пользование.

3. Редактор Карт. Игра включает программу, позволяющую вам создавать пользовательские уровни, карты, сценарии или другие материалы, связанные с Игрой (в дальнейшем именуемая «Редактор карт»). Ниже приведены условия регулирующие использование Редактора карт:

a. Контент карт. Вы осознаете, что контент, необходимый для создания или модификации карт для *STARCRAFT® II* (определенных ниже по тексту), входит в состав клиента игры *STARCRAFT® II* и что данный контент во всей его полноте является собственность компании Blizzard и регулируется условиями настоящего Соглашения. ВЫ ПРИЗНАЕТЕ И СОГЛАШАЕТЕСЬ С ТЕМ, ЧТО ВСЕ КАРТЫ, УРОВНИ ИЛИ ИНОЙ КОНТЕНТ, СОЗДАННЫЙ ИЛИ ВИДОИЗМЕНЕННЫЙ ПОСРЕДСТВОМ РЕДАКТОРА КАРТ (В СОВОКУПНОСТИ ИМЕНОВАННЫЕ ДАЛЕЕ «ВИДОИЗМЕНЕННЫЕ КАРТЫ») ОСТАЮТСЯ И БУДУТ ОСТАВАТЬСЯ В ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЙ И НЕОГРАНИЧЕННОЙ СОБСТВЕННОСТИ КОМПАНИИ BLIZZARD.

b. Ограничения по пользовательскому контенту. Вы заверяете и гарантируете, что ни контент, которым вы пользуетесь для создания Видоизмененных карт, ни компиляция, монтаж или демонстрация такого контента (в совокупности именуемого далее «Пользовательский контент») не нарушает и не будет нарушать авторские права, торговые марки, патенты, коммерческие тайны или иные права интеллектуальной собственности третьих лиц. Вы заверяете и гарантируете, что в дальнейшем не будете использовать и распространять Пользовательский контент, который считается незаконным, противоправным, клеветническим, непристойным, нарушающим частную жизнь других лиц, угрожающим, унижающим человеческое достоинство, разжигающим ненависть, расистским, каким-либо образом оскорбительным или несоответствующим принципам общественной морали.

4. Услуга и Условия пользования. Как указывалось выше, вы должны принять Условия пользования для того, чтобы получить доступ к Услуге и начать Игру. Условия пользования регулируют все аспекты игрового процесса. Если вы не согласны с Условиями пользования, (a) вы можете не открывать Учетную запись; (b) вы можете вернуть Игру по месту приобретения в течение тридцати (30) дней с момента покупки. Приняв условия Лицензионного соглашения и Условия пользования, вы не можете претендовать на возмещение стоимости покупки.

5. Собственность. Все права на интеллектуальную собственность связанные с Игрой и ее всеми копиями (включая, помимо всего прочего, любые заголовки, компьютерный код, темы, объекты, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, лозунги, места, концепции, художественные работы, компоненты структурного или ландшафтного дизайна, анимационные работы, звуковые элементы, музыкальные композиции, аудиовизуальные эффекты, сюжетные линии, внешность героев, способы функционирования, моральные права и любую касающуюся документацию) являются собственностью или передаются по лицензии компанией Blizzard Entertainment или Blizzard. Игра защищена законодательством США авторском праве, международными договорами, конвенциями и другими законами об интеллектуальной собственности. Игра может содержать материалы, лицензированные третьими лицами, таким образом, лицензиары данных материалов могут воспользоваться своими правами в случае нарушения условий настоящего Лицензионного соглашения. Вы не преследуете ни финансовых, ни других выгод, связанных с элементами Игры, ее контентом или Учетной записью.

6. Предварительно загруженное программное обеспечение. Носитель, на котором распространяется Игра, может содержать дополнительное программное обеспечение, на которое требуется отдельная лицензия для его использования (именуемое в дальнейшем «Дополнительное программное обеспечение»). Вы соглашаетесь с тем, что компания Blizzard может устанавливать Дополнительное программное обеспечение на ваш жесткий диск, что может являться частью установочного процесса Игры. Вы также соглашаетесь с тем, что не будете пытаться получить доступ, пользоваться, копировать, распространять, публично демонстрировать, перепроектировать, извлекать исходный код, изменять, демонтировать, декомпилировать или создавать любые производные работы, основанные на Дополнительном программном обеспечение, если только вы не получили пользовательскую лицензию вместе с алфавитно-цифровым ключом, позволяющим активировать все или часть Дополнительного программного обеспечения. Вы можете получить доступ или пользоваться Дополнительным программным обеспечением в случае если (i) вы приобрели или иным законным образом получили действительную лицензию и (ii) приняли условия Лицензионного соглашения с конечным пользователем на Дополнительное программное обеспечение (в дальнейшем «ЛСКП»). Условия ЛСКП на Дополнительное программное обеспечение, отображенные на экране во время установки или активации Дополнительного программного обеспечения, заменяют собой и имеют преимущественную силу над настоящим Соглашением, но только в отношении к соответствующему Дополнительному программному обеспечению или отдельных компонентов Дополнительного программного обеспечения на которое вам предоставляется лицензия. Невзирая на любые утверждения об обратном, содержащиеся в настоящем Соглашении, вы можете сделать одну (1) резервную копию Дополнительного программного обеспечения.

7. Ограничения на передачу прав или сублицензирование. НАСТОЯЩАЯ ИГРА НЕ ПРОДАЕТСЯ, НО ПЕРЕДАЕТСЯ В ПОЛЬЗОВАНИЕ ПО ЛИЦЕНЗИИ. НИ ИГРА, НИ ЛИЦЕНЗИЯ, ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ ВАМ НА ОСНОВАНИИ ПУНКТА 1, НЕ МОГУТ БЫТЬ СУБЛИЦЕНЗИРОВАНЫ, НИ ПЕРЕДАНЫ ФИЗИЧЕСКОМУ ИЛИ ЮРИДИЧЕСКОМУ ЛИЦУ, А ЛЮБАЯ ПОПЫТКА ПРЕДПРИНЯТЬ ТАКИЕ ДЕЙСТВИЯ БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ НИЧТОЖНОЙ.

8. Согласие на мониторинг. РЕГИСТРИРУЯ ВАШУ УЧЕТНУЮ ЗАПИСЬ НА САЙТЕ BATTLE.NET, ВЫ ДАЕТЕ СВОЕ СОГЛАСИЕ НА НИЖЕСЛЕДУЮЩЕЕ: ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ ИГРА МОЖЕТ ПРОВЕРЯТЬ ОПЕРАТИВНУЮ ПАМЯТЬ ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА НА НАЛИЧИЕ НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫХ СТОРОННИХ ПРОГРАММ, РАБОТАЮЩИХ ОДНОВРЕМЕННО С ИГРОЙ. ПОНЯТИЕ «НЕСАНКЦИОНИРОВАННАЯ СТОРОННЯЯ ПРОГРАММА», ИСПОЛЬЗУЕМОЕ В НАСТОЯЩЕМ СОГЛАШЕНИИ, ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ КАК ЛЮБОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, ЗАПРЕЩЕННОЕ НА ОСНОВАНИИ ПУНКТА 2. В СЛУЧАЕ ЕСЛИ ИГРА ОБНАРУЖИВАЕТ НЕСАНКЦИОНИРОВАННУЮ СТОРОННЮЮ ПРОГРАММУ, ОНА МОЖЕТ (A) ПЕРЕДАТЬ ИНФОРМАЦИЮ КОМПАНИИ BLIZZARD, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ВСЕГО ПРОЧЕГО, НАЗВАНИЕ ВАШЕЙ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ, ДАННЫЕ ОБ ОБНАРУЖЕННОЙ НЕСАНКЦИОНИРОВАННОЙ СТОРОННЕЙ ПРОГРАММЕ, ВРЕМЯ И ДАТУ, И/ИЛИ (B) ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛЮБОЕ ИЛИ ВСЕ СВОИ ПРАВА В СООТВЕТСТВИИ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ, БЕЗ ИЛИ С ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ УВЕДОМЛЕНИЕМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

9. Расторжение Соглашения. Данное Лицензионное соглашение действительно до момента его расторжения. В случае расторжения по каким-либо причинам все лицензии, предоставленные настоящим Соглашением, а также лицензии на использование Дополнительного программного обеспечения, должны быть прекращены. Вы можете расторгнуть настоящее Лицензионное соглашение в любой момент, выполнив последовательно следующие условия: (i) уничтожив Игру; (ii) удалив Клиент игры с жесткого диска; (iii) известив компанию Blizzard о своем желании прекратить действие Лицензионного соглашения по почте: Blizzard Entertainment International, c/o Blizzard Entertainment S.A.S., TSA 60 001, 78143 Vélizy-Villacoublay Cedex, France. Компания Blizzard оставляет за собой право расторгнуть настоящее Лицензионное соглашение без предварительного извещения в случае нарушения вами положений и условий, изложенных в данном документе, и/или положений и условий, изложенных в Условиях пользования. В случае несущественных нарушений настоящих правил, компания Blizzard отправит вам предварительное предупреждение о несоблюдении вами настоящих привал перед расторжением Соглашения. Тем не менее, если ваши действия расцениваются как крайне неприемлемые, компания Blizzard не обязана отправлять вам такое предупредительное сообщение. Действия считаются крайне неприемлемыми в случае серьезных нарушений важных положений настоящего Соглашения и/или Условий пользования. Важные положения включают нарушения условий, изложенных в пунктах 2 и 5. В таком случае, вы должны немедленно уничтожить Игру и удалить Клиент игры с вашего жесткого диска.

10. Контроль над экспортом. Игру нельзя реэкспортировать, загружать или иным образом экспортировать в любые страны, на которые правительство США наложило торговое эмбарго, передавать ее гражданам или резидентам

этих стран, или кому-либо фигурирующему в Специальном списке граждан, составленным Государственным казначейством США или в Таблице отказов в заказах Министерства торговли США. Вы заверяете и гарантируете, что не находитесь ни на территории, ни под контролем этих стран, не являетесь их гражданином или резидентом, и не фигурируете в вышеуказанных списках.

11. Исправления и обновления. Компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard могут использовать или предоставлять программное обеспечение для исправлений, обновлений или модификаций Игры, которое пользователь должен установить для того, чтобы продолжать пользоваться Игрой. Компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard могут обновлять Игру, включая ее клиентскую часть, установленную на компьютере пользователя, без его ведома, и вы нижеследующим предоставляете компании Blizzard Entertainment и/или Blizzard разрешение осуществлять или устанавливать такие исправления, обновления и модификации.

12. Срок действия «интернет-компонентов» Игры. Доступ к данной Игре осуществляется через Интернет посредством Услуги, предоставляемой компанией Blizzard. Вся ответственность за обеспечение соединения с Интернетом и оплату данной услуги ложится на вас. Компания Blizzard будет прилагать все усилия к тому, чтобы Услуга функционировала круглосуточно и ежедневно. Однако компания Blizzard оставляет за собой право временно приостанавливать доступ к Услуге для проведения технического обслуживания, тестирования, замены или починки телекоммуникационного оборудования, связанного с Игрой, а также при необходимости временно прервать передачу данных или проводить иные производственные работы. Компания Blizzard не гарантирует, что вы всегда сможете общаться с другими пользователями или общаться с ними без сбоев, задержек и иных телекоммуникационных неполадок. Компания Blizzard не несет ответственности за подобные сбои, задержки или прочие проблемы при пользовании Клиента голосовой связи.
Компания Blizzard согласна предоставлять серверы и программное обеспечение, необходимые для доступа к Услуге, до тех пор, пока Игра не будет «Снята с производства». Игра будет считаться «Снятой с производства» после того, как она перестанет выпускаться и/или распространяться компанией Blizzard или ее аффилированными лицами. После этого компания Blizzard может по своему исключительному и неограниченному усмотрению продолжать предоставление Услуги или передать лицензию на предоставление Услуги третьей стороне. Тем не менее, данное Соглашение не накладывает на компанию Blizzard обязательств продолжать предоставление Услуги после того, как Игра будет снята с производства. В случае если компания Blizzard решит, что прекращение предоставления Услуги или передача лицензии на предоставление Услуги третьей стороне отвечает интересам компании, она обязуется довести этот факт до общего сведения не менее чем за три (3) месяца до этого. Ни сама Услуга, ни предоставление компанией Blizzard доступа к Услуге не могут рассматриваться как сдача в прокат или в аренду серверов и иных технологий Blizzard.

13. Дополнительная производственная гарантия на Игру. В случае если материальный носитель с Игрой (например, CD-ROM или DVD) приобретенный на территории Российской Федерации оказался поврежденным, и при условии, что вы проинформировали компанию Blizzard о данном дефекте (i) в течение двух (2) дней с момента его обнаружения и (ii) в течение двух (2) лет с момента приобретения Игры, компания Blizzard при предоставлении доказательства покупки поврежденного носителя и самого поврежденного носителя по своему исключительному усмотрению может 1) исправить повреждение, 2) заменить Игру или 3) возместить вам стоимость покупки. Эта гарантия не влияет и не ограничивает действие обязательной гарантии на Игру, предоставленную вам розничным продавцом.

14. Ограничение ответственности. В отношении сетевых услуг, предоставляемых компанией Blizzard, и связанного с ними ущерба и непредвиденных расходов, независимо от применяемого в этих случаях положения действующего законодательства, действуют следующие правила: компания Blizzard несет ответственность только в случаях, когда она признана виновной в: (i) преднамеренном нанесении ущерба, (ii) вопиющей халатности и/или (iii) нарушении требований Акта о надежности продукта согласно действующему законодательству. Если вы приобрели носитель, содержащий Клиент игры, в Германии или Австрии или подключаетесь к серверам компании Blizzard, включая Battle.net, с территории Германии, Австрии или других стран, где применяется местное законодательство, компания Blizzard может также нести ответственность в случае смерти, морального или физического вреда в соответствии с действующим законодательством в тех случаях, когда компания Blizzard признана виновной в данной смерти, моральном или физическом вереде.

15. Права в случае нарушения. Настоящая Игра, торговые знаки и защищенный авторским правом контент, входящий в состав Игры или имеющий к ней отношение, являются интеллектуальной собственностью компании Blizzard Entertainment и, благодаря усилиям компании Blizzard Entertainment, служат ее мировой репутации и признанию. В случае существенного нарушения условий данного Соглашения компания Blizzard Entertainment оставляет за собой право использовать любые законные способы, доступные лицензиару интеллектуальной собственности, для защиты своих авторских прав. В случае если компания Blizzard Entertainment будет признана выигравшей стороной, она воспользуется всеми доступными по закону правами, чтобы добиться от проигравшей стороны возмещения ущерба, расходов на судебное разбирательство и вознаграждения адвокатам.

16. Внесение изменений в Соглашение. Компания Blizzard может время от времени вносить изменения, поправки, дополнения или удалять положения Соглашения. Данные изменения будут действительны, если о них предварительно проинформируют следующим образом: компания Blizzard опубликует сообщение об изменениях в Соглашении на сайте www.battle.net и разместит там новый вариант настоящего Соглашения. Возможны также уведомления по почте, электронной почте или в виде всплывающего окна. Если внесенные изменения будут неприемлемы для вас или не позволят вам в дальнейшем соблюдать условия настоящего Соглашения, вы можете прекратить пользоваться Игрой и расторгнуть данное Соглашение в соответствии с пунктом 9 настоящего документа. Пользуясь Игрой или Услугой через один (1) месяц после извещения, вы автоматически соглашаетесь с внесенными изменениями. Новый вариант Лицензионного соглашения вступает в силу в начале месяца, следующего за месяцем, когда вы получили уведомление, и в том случае, если компания Blizzard не получит от вас уведомления о прекращении действия данного Соглашения.

17. Разное. Настоящее Соглашение регулируется и подлежит толкованию в соответствии с действующим законодательством страны вашего пребывания. В случае признания судом или другим органом компетентной юрисдикции какого-либо пункта данного Лицензионного соглашения не имеющим исковую силу и/или недействительным, остальная часть Соглашения остается в полной юридической силе и действии. Данное Лицензионное соглашение составляет и содержит соглашение между сторонами как таковое, относительно предмета соглашения, и заменяет все ранее заключенные устные или письменные соглашения; тем не менее данное Соглашение действует наряду с Условиями пользования. В случае возникновения юридических коллизий между настоящим Соглашением и Условиями пользования, настоящие Соглашение имеет преимущественную силу над Условиями пользования. Пункты 5, 13, 14, 15, 16 и 17 не отменяются в случае прекращения действия данного Соглашения.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

ЛИЦЕНЗИАР КАТЕГОРИЧЕСКИ ОТРИЦАЕТ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ НА ПРОГРАММУ, РЕДАКТОР И РУКОВОДСТВО(А). ПРОГРАММА, РЕДАКТОР И РУКОВОДСТВО(А) ПОСТАВЛЯЮТСЯ ПО ПРИНЦИПУ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ КАКОЙ БЫ ТО НИ БЫЛО ГАРАНТИИ, ПРЯМОЙ ИЛИ СВЯЗАННОЙ, ВКЛЮЧАЯ ВСЕ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ СВЯЗАННЫЕ ГАРАНТИИ ТОВАРНЫХ КАЧЕСТВ, СООТВЕТСТВИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫМ ЦЕЛЯМ И НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ.

Вы несете полную ответственность за применение и работу Программы, Редактора и Руководства. Тем не менее Лицензиар гарантирует отсутствие дефектов на носителе, на котором поставляется Программа, ее пригодность к нормальному использованию, а также работу Программы в соответствии с документацией в течение 2 (двух) лет со дня приобретения. В случае если носитель будет признан дефектным до истечения этого срока, обратитесь к розничному продавцу, у которого вы приобрели игру. Чтобы вышеупомянутая гарантия вступила в силу, розничный продавец должен быть проинформирован о дефекте в течение самое большее 2 (двух) месяцев после его обнаружения. Законодательства некоторых штатов и стран не допускают исключения связанных гарантий, так что вышеупомянутые ограничения могут не распространяться на вас. Настоящая Ограниченная гарантия никоим образом не ограничивает применимости любых законных гарантий, предоставляемых действующим законодательством.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или во время использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы – головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, судороги и любые непроизвольные движения или конвульсии – под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из указанных симптомов, немедленно прервите игру и обратитесь к врачу.

© Blizzard Entertainment, Inc., 2010 г. Все права защищены. Wings of Liberty является товарным знаком, StarCraft, Battle.net, Blizzard Entertainment и Blizzard являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Windows, DirectX и Windows Vista являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft в США и/или других странах. Macintosh является зарегистрированным товарным знаком Apple, Inc. Pentium является зарегистрированным товарным знаком корпорации Intel. Dolby, Pro Logic и двойной символ D являются товарными знаками Dolby Laboratories. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Используется программа Scaleform GFx © Scaleform Corporation, 2010 г. Все права защищены. *StarCraft® II: Wings of Liberty™* использует технологию Havok®. © Havok.com, Inc. (и ее лицензиары), 1999 – 2010 гг. Все права защищены. Дополнительную информацию можно найти на сайте www.havok.com.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК



STARCRAFT® II

WINGS OF LIBERTY™

© Blizzard Entertainment, Inc., 2010 г. Все права защищены. Wings of Liberty является товарным знаком, StarCraft, Battle.net, Blizzard Entertainment и Blizzard являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Windows, DirectX и Windows Vista являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft в США и/или других странах. Macintosh является зарегистрированным товарным знаком Apple, Inc. Pentium является зарегистрированным товарным знаком корпорации Intel. Dolby, Pro Logic и двойной символ D являются товарными знаками Dolby Laboratories. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

S2300715